Spedizione in Abbonamento postale
Gruppo III/70

DELLE 23 RIVISTE
TORIALE JACKSON.

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

PYJAMARAMA

Le disavventure di Wally Week
Aiutare Wally Week a terminare le sue notti da incubo popolate da fantasmi, polli, piante carnivore e invasori lunari assicurandogli un sano risveglio mattutino trovando la chiave della sveglia.

Wally Week, un simpatico pacioccone che ricorda vagamente Pippo per la sua capacità di cacciarsi nei guai e per il modo un po' strambo di uscirne si aggiunge alla folla dei personaggi nati tra i chips del computer. Se PAC MAN è sempre impegnato a divorare pillole, Q-bert a saltare tra un cubo e l'altro, l'instancabile Mario è immancabilmente alla riceca della bionda perduta, Larry Pitfall intento ad esplorare paludi e caverne alla ricerca di ori preziosi, Wally invece è protagonista di una serie di avventure nella vita di tutti i giorni. Scordatevi infatti di trovarvi alle prese con abitanti extra-terrestri o di essere l'ultime speranza di salvezza per il nostro pianeta.
Niente di tutto questo.
Da allegro buontempone Wally Week vive situazioni originali, ma ambientate in luoghi famigliari e consueti nella vita di tutti.
La prima dalle sue avventure è Pyjamarama, un videogame che si svolge di notte, tra le non tanto tranquille mura della sua abitazione.

IL GIOCO

Sicuramente vi sarete trovati nella situazione di andare a dormire magari dopo una lauta cena oppure dopo aver bevuto qualche bicchiere di troppo e di passare una notte faticosa. Il vostro sonno sarà stato molto pesante ed 'infestato' da sogni angoscianti. In una situazione del genere il risveglio non sarà certamentte una cosa molto semplice.
Il povero Wally Week è vittima proprio di questo inconveniente.
Jet Set Willy, altro protagonista di un'avventura casalinga, esausto dopo un party con amici veniva condannato dalla consorte a riordinare la casa prima di poterla raggiungere sul soffice materasso, Wally Week invece è vittima proprio del contrario.
Lui a letto c'è già e il suo problema è riuscire a svegliarsi in tempo per potere andare al lavoro ed evitare le punizioni del caporeparto.
Il vostro compito in Pyjamarama è quello di guidare lo spirito di Wally che tenta di porre fine ai suoi incubi.

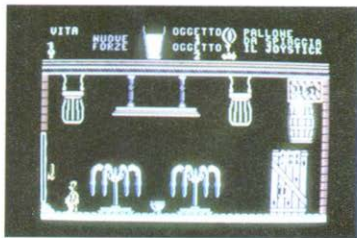
Qual'è il modo migliore per svegliare una persona immersa nel sonno? Potete chiamarlo oppure scuoterlo ma questo non vi è consentito visto che siete uno spirito. Provate allora la cosa più elementare: trovare una sveglia e farla suonare. Elementare sì, ma semplice direi proprio di no. Gli incubi di Wally Week sono infatti qualcosa di speciale e creano dei personaggi strani che si aggirano per le camere della casa e rendono più impegnativo il vostro compito. Provate solo a pensare per esempio a galletti amburghesi motorizzati, missili, dardi, mani che spuntano dal pavimento, pugni che vi mandano al tappeto, piante carnivore, videogiochi, fantasmi, soltanto per citarne qualcuno.
Tutti questi personaggi vi diminuiscono l'energia del sonno (forze nuove) rappresentata da un bicchiere di latte in cima allo schermo e che è viceversa fondamentale per sostenervi.
Una volta esaurita, il vostro spirito raggiungerà... il sonno eterno.

PYJAMARAMA

Avete a vostra disposizione solo tre vite.
Durante la ricerca della sveglia potete trasportare solo due oggetti. Per raccoglierne uno dovete passarci sopra e automaticamente viene scambiato con l'oggetto trasportato più in basso.
Esaurite le tre vite prima della sveglia dovreste avere un minimo di senso di colpa e riprovare subito visto che lascerete Wally a doversi scusare con il suo caporeparto. Sullo schermo appariranno a questo punto il numero dei passi compiuti e la percentuale del gioco risolta.

SCHERMI E OGGETTI

Come accennato lo scenario del gioco è composto sostanzialmente dalle stanze della casa di Wally ma non solo.
Per esempio con l'oggetto adeguato potete usare il missile che, non si sa come, si trova in cantina e dirigervi verso la luna. Non sappiamo se questo viaggio abbia come scopo quello di recuperare il senno perduto (o forse il sonno) come l'Orlando Furioso, o semplicemente quello di cercare qualche oggetto indispensabile, sta di fatto che tra i crateri del nostro satellite trovate dei marzianini.
Tutti i nemici che animano il gioco, dai marzianini ai fantasmi, dalle asce alle piante carnivore, sono riuniti nella stanza dei videogiochi. Meglio a questo punto aver pensato a raccogliere il joystick che si trova accanto al letto di Wally. Potete cimentarvi in un revival del classico 'space invaders' con in premio la possibilità di vincere una vita.
Le altre stanze sono biblioteche, cucine, bagni, cantine, soffitte, ripostigli ma il gioco si svolge perfino sul tetto della casa. Ogni stanza comunica con le porte anche se in certi casi potete trovare dei passaggi invisibili che vi costrin-

gono a percorrere più volte lo stesso percorso. A questo proposito vi sarà molto utile la stanza degli ascensori che vi permette di accedere a zone della casa altrimenti irrangiungibili.

COMANDI

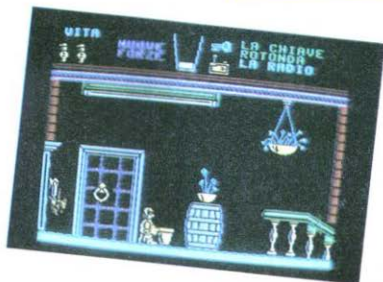
Lo 'spirito' inquieto si muove in tre direzioni: sinistra, destra e in alto. Avete tre possibilità per impostare i controlli:
Tasto 1: per usare il Joystick in porta 1.
Tasto 2: per ridefinire i tasti secondo le proprie esigenze e scegliere quelli più comodi.
Se al contrario non si dà nessun comando e si preme Return, il programma usa automaticamente il tasto 0 per il movimento verso sinistra, il tasto P per il movimento verso destra e la barra spaziatrice per il salto/fuoco.

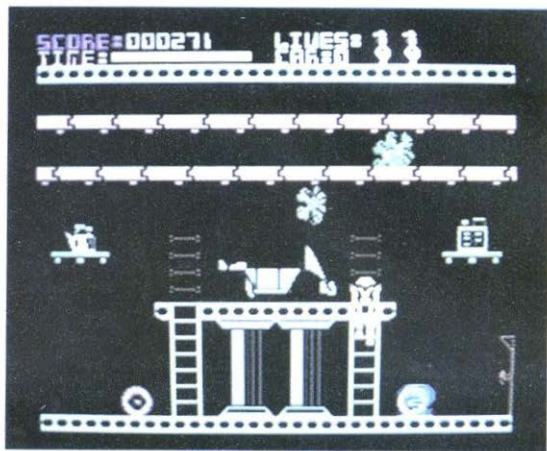
CONSIGLI

Pyjamarama è un vero intreccio di eventi e movimenti. Molte azioni però non possono essere eseguite se prima non avrete fatto la mossa giusta.
Prima di tutto alcuni consigli generali.
L'unico modo per non raccogliere un oggetto è evitarlo saltandolo. Per salire le scale dovete saltare da un gradino all'altro. Assicuratevi che in quel momento non stia scendendo nulla lungo il corrimano.
L'energia diminuisce oltre che per il contatto con i nemici anche in relazione alla strada percorsa. Durante il cammino potete trovare del cibo o delle bevande che vi rifocillano e aumentano la 'snooze energy'.

PYJAMARAMA

Nella stanza dei videogiochi uccidete gli invasori lanciando coltello e forchetta.
Pensiamo che sia inutile consigliarvi una qualsiasi strategia dato che senz'altro avrete giocato a 'space invaders' almeno una volta nella vita!!!
Alcuni contenitori sono vuoti quando vengono raccolti e bisogna trovare il modo di riempirli per poterli utilizzare.
Esistono anche sulla parete dei tasti che una volta toccati diventano utili. Per esempio il pulsante Aiuto vi aiuta nei casi più disperati per risolvere dei problemi per esempio su come raccogliere un oggetto oppure il pulsante per mettere in azione gli ascensori.
A questo punto potremmo aiutarvi ulteriormente spiegandovi per filo e per segno tutti i passaggi per arrivare alla sospirata sveglia.

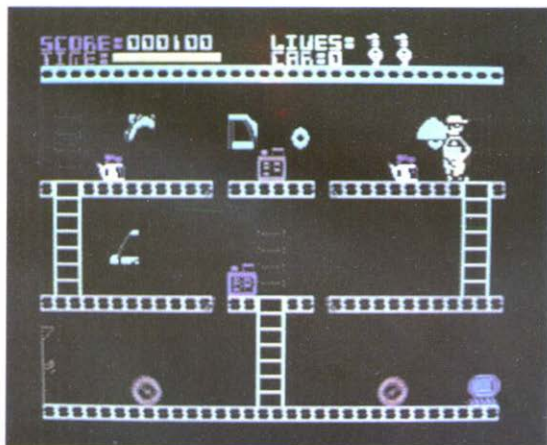
Preferiamo però evitare una descrizione così dettagliata, per non togliervi la soddisfazione di cavarvela da soli.
Vogliamo limitarci a qualche consiglio su uno dei tanti inizi possibili, anche per farvi capire la tecnica con cui deve essere affrontato Pyjamarama.
Prendete il secchio che si trova nella stanza sotto la seconda rampa delle scale. Salite fino alla camera da letto e andate nella stanza con il pulsante di Aiuto. Attivatelo e quindi entrare nel bagno. Passando davanti al rubinetto riempite il secchio. Tornate ai piedi della prima rampa delle scale. Attraversate la porta e vi trovate nella stanza con le galline in movimento. Entrate nella porta a sinistra e siete nella stanza con le piante carnivore. Se avrete il secchio pieno d'acqua, le piante saranno inoffensive e così saltando il buco potrete raccogliere la tanica.

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

AUTOMANIA

In un classico arcade game Wally, risvegliatosi dopo le angosciose notti di Pyjamarama si trova alla catena di montaggio di una fabbrica di automobili: colpo d'occhio e precisione per terminare in tempo le dieci vetture previste.

Siete riusciti a svegliare lo sventurato Wally Week dal suo drammatico incubo di Pyjamarama?
Spero di si perché ora il simpatico Wally diventa un "manic mechanic" cioè un operaio diligente, e deve avventurarsi in una sconclusionata fabbrica per costruire automobili.
Negli ultimi anni i robots hanno garantito il rilancio della produzione delle case automobilistiche permettendo di sostituire gli operai alla catena di montaggio, ma sfortunatamente per Wally, in questa fabbrica i robots fanno di tutto per ostacolare il lavoro.
La Mikro-Gen, casa produttrice di tutte le avventure di Wally che "Il meglio di Jackson Soft" vi presenta in esclusiva per l'Italia, ha voluto realizzare questa volta un classico arcade senza stanze da esplorare e senza obiettivi particolari da raggiungere.
La Mikro-Gen è una software house inglese fondata nel novembre del 1981 da Mike Meek e Andrew Lawrie.
Fu proprio Andrew che scrisse il Sinclair Chess, programma per gli scacchi che ebbe un grande successo. Ma il grosso salto di qualità la compagnia lo fece l'anno scorso quando aumentò il suo staff da 6 a 16 persone.
Proprio in quel periodo nacquero le avventure del nostro nuovo eroe.

IL GIOCO

Obiettivo di Wally è dunque quello di assemblare un'automobile.
Il gioco ha una introduzione stile titoli cinema con indicati i protagonisti e tutta l'equipe dal dentista all'arredatore che ha contribuito alla realizzazione di questo gioco. La musica è quella delle famose comiche di Stanlio e Olio.
Naturalmente i nomi sono inventati e divertente è tentare di intepretare i doppi sensi. Per esempio provate a leggere bene il nome di una delle ruote e riconoscerete una nota ditta italiana di pneumatici.
La linea di montaggio dove lavora Wally è un po' disordinata; portiere, ruote, cofani tettucci in-

dispensabili per completare l'automobile, sono sparsi un po' dappertutto.
Gli schermi, o meglio, le stanze, sono due.
Wally inizia il suo lavoro in quella principale composta da due piani con tre piattaforme, ognuna raggiungibile con una scala. Le piattaforme comunicano tra di loro grazie a dei pavimenti semovibili che continuano ad allungarsi e ad accorciarsi.
In corispondenza di ogni piano ci sono i sei pezzi dell'auto da raccogliere. Se pensate che la difficoltà di Automania sia solo salire le scale, evitare di cadere nel vuoto saltando dal pavimento semovente alla piattaforma, vi sbagliate di grosso.

AUTOMANIA

Oliatori e taniche di benzina sparse sui vari piani, pneumatici e robots che camminano, vi obbligano ad una vera e propria corsa ad ostacoli. Toccare uno di questi oggetti significa la vostra fine.
Raccolto uno dei pezzi dell'auto, scendete dalla piattaforma e, evitando la porta a sinistra. Attraversatela e vi troverete nella seconda stanza con al centro una piattaforma pneumatica con una "Due cavalli" mezza smontata. L'automobile può essere raggiunta grazie a due scale. Questa volta non ci sono oggetti fissi sulle piattaforme, oltre ai due soliti pneumatici e al robot, cadono dal soffitto delle ventole. Evitando tutti questi mortali oggetti in movimento dovete raggiungere la scocca dell'auto e disporre il pezzo raccolto.
I pezzi si raccolgono e si abbandonano semplicemente passandoci sopra. Naturalmente questa operazione non può essere realizzata con tranquillità. In alto a sinistra ua barra segna tempo vi impone un limite di un minuto e mezzo per raccogliere e lasciare al posto giusto la parte di automobile.
Una volta completata la macchina appare una scritta con i complimenti, la piattaforma scende e l'auto si dirige verso l'uscita.
Pochi secondi per respirare ed eccoci alle prese con il secondo modello, una Mini Minor rossa: sono ben dieci le auto da assemblare.
Nei livelli successivi variano la disposizione delle piattaforme del primo schermo e il tipo di oggetto che cade dal soffitto nel secondo. Lo spirito del gioco naturalmente non cambia: corsa ad ostacoli, raccolta di oggetti, evitare quelli mortali e completare l'auto.

PUNTEGGIO

Ogni pezzo raccolto vale 100 punti. Altri punti li guadagnate quando lo depositate sull'auto. Il valore sarà direttamente proporzionale alla lunghezza della barra segnatempo partendo da un massimo di 200. Questi punti sono riferiti al primo livello, quelli successivi hanno dei sensibili aumenti.
Iniziate ogni gioco con tre vite mentre ne guadagnate una per ogni macchina assemblata.

I COMANDI

Un comodo e chiaro menù iniziale vi permette di selezionare alcune opzioni.
La più importante naturalmente è quella per definire il modo per guidare Wally nel suo lavoro. Potete scegliere tra l'uso del joystick in porta 1 oppure la possiblità di selezionare i tasti nel modo più comodo.
Wally si muove in cinque direzioni: destra, sinistra, salita, discesa e salto.
Gli altri tre tasti del menù principale vi permettono di attivare o disattivare la musica di accompagnamento oppure di fare partire il demo con lo scorrere dei titoli e una rapida carrellata di tutti e dieci i tipi di auto da assemblare.
Al termine di ogni gioco appare lo schermo con i migliori risultati. Una curiosità: lo score code che appare quando vi viene chiesto di introdurre il vostro nome è un codice utilizzato per verficare il punteggio realizzato.

AUTOMANIA

CONSIGLI

Uno dei requisiti fondamentali richiesto in Automania è la concentrazione. La minima distrazione può risultarvi fatale.

Come in una gara di trial studiatevi attentamente il percorso, cioè lo schermo, magari durante il demo. Memorizzate attentamente il movimento delle piattaforme retrattili. Controllate fino a che punto si ritirano e se avete così lo spazio per rimanere in piedi in attesa del momento propizio per il salto.

Non è importante la successione in cui raccogliete i pezzi anche se conviene prendere prima quelli più vicini. Se volete evitare di raccoglierne uno saltate quando ci passate sopra. Molto difficile è saltare su una piattaforma mobile con davanti una tanica. Prendete coraggio e scegliete il tempo giusto per evitare di saltare nel vuoto.

Fate attenzione a quando dovete fare l'operazione contraria perché se saltate troppo lungo rischiate di atterrare su l'oliatore o la tanica scivolando così a terra.

Quando siete sul pavimento ricordatevi che il robot blu si muove più veloce delle ruote rosse. Evitateli saltando al momento giusto, né troppo presto né troppo tardi e solo quando vi vengono incontro.

Qualche volta, proprio per la differente velocità, può capitare che robot e ruota si incrociano. In questo caso dovete scegliere tra il rifugiarvi su una scala oppure saltarli se vi vengono tutti e due incontro perfettamente sovrapposti.

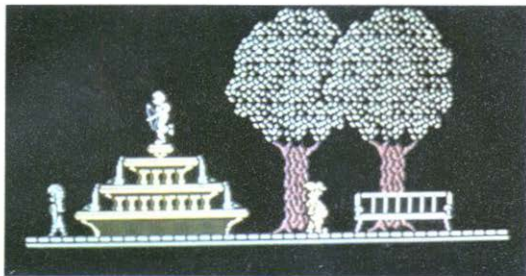
Wally si muove più velocemente quando salta e questo vi può essere utile se deve scappare dal robot. Fate attenzione perché saltando potete terminare contro una ruota o sbattere contro uno degli oggetti che cadono dal soffitto.

A proposito, fate attenzione a non rimanere bloccati da questi maledetti oggetti. La loro traiettoria è lenta e verticale e rischia di inchiodarvi in qualche angolo o mentre salite sulle scale, senza possibilità di salvezza.

Nella stanza con l'auto se vedete che oggetti e ruote sono troppo vicini, tornate nello schermo principale. In questo modo ruote e robot ritornano al loro punto di partenza.

Non siate troppo precipitosi nel passare dal primo al secondo schermo: potreste avere la brutta sorpresa di sbattere subito contro uno degli oggetti. Quando dovete lasciare un pezzo d'auto come una portiera o il tettuccio sulla scocca, trovate il posto giusto dove saltare. Solo in questo modo riucirete ad abbandonarlo.

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

EVERYONE'S A WALLY

Wally Week questa volta deve trovare i soldi per sfamare moglie e pargolo e per pagar la sua gang di amici tuttofare. Il primo videogame con cinque diversi protagonisti a scelta, e un intreccio complicato e diabolico.

Dopo gli incubi casalinghi e il sudore versato in officina, il nostro simpatico eroe va alla ricerca di un po' di soldi tra i palazzi e le strade della sua città.
I lettori ritroveranno in Everyone's a Wally l'intricata storia di Pyjamarama affiancata all'abilità arcade di Automania per il più completo e complesso platforme game mai realizzato. Pensate che oltre a Wally potete scegliere di comandare ciascuno degli altri 5 personaggi.
Questi nuovi protagonisti sono una novità per il mondo dei videogiochi. Non è escluso che, cambiando una consuetudine che ha portato personaggi televisivi o del fumetto sul computer, Wally e soci possano ricevere l'onore di una serie televisiva o di qualche cartone animato-fumetto.

I PERSONAGGI

Il tuttofare Wally questa volta si è specializzato come muratore. Il suo compito principale è quello di costruire muri usando il cemento.
Wilma, la sua dolce consorte, anche se non ha la clava, predilige andare per shopping.
Herbert è il piccolo pargoletto di Wally e Wilma. È l'unico personaggio autonomo che non può essere comandato. Camminando a quattro zampe si aggira per le strade della città sfuggendo a qualsiasi vostro controllo e rubandovi energia quando lo toccate.
Due classici ed eccentrici personaggi sono Tom il meccanico punk e Harry l'elettricista hippie.
Chiude la schiera degli amici Dick l'idraulico.

IL GIOCO

Wally Week protagonista incontrastato delle nostre avventure si ritrova assieme ai suoi amici davanti alla fontana della piazza principale della cittadina.
Appena la fontana smette di funzionare i 5 protagonisti si recano a svolgere la propria attività, Wally invece rimane immobile ad attendere i vostri comandi.
Ogni personaggio inizia il gioco con due vite, più una quantità di energia e trasportando due oggetti (Wally per esempio inizia con un oliatore vuoto e un fusibile).
Obiettivo principale del gioco è quello di raccogliere le lettere del codice richiesto per aprire la cassaforte della banca e quindi pagare le paghe di tutti i personaggi.

Le lettere sono sparse assieme a numerosi oggetti per tutta la città. Ognuno dei componenti della gang ha dei lavori particolari da svolgere e l'aumento delle paghe vi procura tè, pranzi e pause che oltre ad aumentare la vostra energia, indicano anche il progresso nell'avventura.
La novità principale del gioco è comunque il fatto di poter comandare uno dei 5 personaggi. Questo vi dà la possibilità di svolgere lavori che altrimenti Wally non riuscirebbe a realizzare ed inoltre vi quadruplica le vite. Come detto ogni personaggio è interattivo e può essere comandato premendo il corrispondente tasto quando si trova sullo schermo. Per esempio se state comandando Wally e vi trovate nello schermo assiame a Wilma potete calarvi nei suoi panni premendo il tasto 2. Nel caso premiate un tasto corrispondente ad un personaggio non presenta sullo schermo vi apparirà in alto l'indicazione del luogo in cui si trova in quel momento.
I lavori da compiere sono i più vari, come aggiustare la fontana, costruire un muro, una nave e cosi via.
Se entrate in alcuni luoghi senza il giusto oggetto potete sprofondare in una tetra sala cinematografica animata da uno spettro che non vi darà scampo.
In altre parti della città potete imbattervi in animali ed oggetti che. con il solo tocco vi possono fare perdere energia. Così nel campo da gioco trovate gli uccelli, nello zoo, quando riuscite ad entrarvi, una scimmietta dispettosa che vi lancia banane, nella birreria dei boccali di birra, nell'ufficio postale francobolli volanti e anche strane frecce per il lunghissimo parco posto ai confini della città.

SCHERMI E OGGETTI

Come detto, il gioco si svolge tra le strade e i palazzi della città di Wally. Potete trovare luoghi tipici come il parco, la birreria, l'ufficio postale, la libreria, la banca, il parco giochi, la drogheria e molti altri.
Sparsi in ogni schermo ci sono gli oggetti e le lettere per aprire la cassaforte.

EVERYONE'S A WALLY

Ogni personaggio può raccogliere e trasportare un massimo di due oggetti. Come in Pyjamarama l'oggetto viene raccolto passandoci semplicemente sopra: automaticamente viene scambiato con quello più in basso.
Gli oggetti sono dei più vari e il loro uso deve essere distribuito tra i vari personaggi.
Potete trovare, solo per elencarvene alcuni, una pipa, una bottiglia vuota, una toppa, una chiave inglese, una maschera del gas, un'aringa rossa, sabbia, cemento, un fusibile, chewing gum.
Anche in Everyone's a Wally esiste una stanza dedicata ad un videogioco.
Mentre in Pyjamarama il videogioco nel videogioco era chiaramente ispirato a Space Invaders in questo caso vi troverete in una riedizione di Asteroids. Per accedere a questa speciale stanza dovete introdurvi in una delle due cabine telefoniche. Subito vi troverete in un mondo particolare ed astrale. Dirigendovi verso l'uscita opposta, vi ritroverete in un'altra parte della città, in corrispondenza con la seconda cabina telefonica.

COMANDI

Il menù principale vi permette due scelte:
Tasto 1: tastiera
Tasto 2: joystick.
In questo caso il programma usa automaticamente questi tasti:
O - sinsitra
P - destra
E - uscita dallo schermo
BARRA SPAZIO - salto.
I tasti per richiamare
i personaggi sono:
1 - Seleziona WALLY
2 - Seleziona WILMA
3 - Seleziona TOM
4 - Seleziona DICK
5 - Seleziona HARRY

Il joystick deve essere introdotto nella porta 2 e questi sono i comandi:
Sinistra - muove sinistra
Destra - muove destra
Avanti - esci schermo
Fuoco - salto.
Per selezionare i personaggi usate sempre la tastiera.
Per iniziare il gioco premete la barra spazio

CONSIGLI

Siamo certi che Pyjamarama vi ha impegnato nel riuscire a trovare la chiave della sveglia.
Provate a moltiplicare per 5 le difficoltà di Pyjamarama e vi renderete conto della difficiltà di Everyone's a Wally.
Ogni personaggio infatti ha un suo compito specifico e deve usare un oggetto particolare.
La cosa più semplice è iniziare muovendo subito Wilma.
Il suo compito è riuscire a raccogliere la lettera B. Inoltre Wilma deve riportare i libri uno due e tre nella biblioteca, scambiandoli con gli oggetti depositati sui tavoli.
Il cibo sparso per i vari schermi è utile per incrementare l'energia. Wally non è molto esigente e mangia e beve di tutto, mentre gli altri personaggi sono molto più schizzinosi.
Non perdete tempo nel parco infestato dalle frecce mobili. Continunando ad avanzare, rischiate di perdervi consumando energia inutile.
Spero che la filosofia di base del gioco sia ben chiara. Proseguire nella spiegazione potrebbe irritare i giocatori amanti del gusto della scoperta.

HERBERT

Il protagonista questa volta è il giovane e distratto pargolo di Wally Week, smarrito all'interno di un grande magazzino, in una colossale orgia di videogiochi, alla ricerca della strada per raggiungere i suoi genitori.

Ricordate l'ultima avventura della famiglia Week?
Protagonisti, oltre all'ormai famoso Wally erano la sua dolce consorte Wilma ed alcuni eccentrici amici come Tom, il meccanico punk o Harry, l'elettricista hippie.
Unico personaggio un po' discolo e che assolutamente non voleva saperne di alcuni dei vostri comandi era Herbert, il figlio dispettoso di Wally e Wilma che si aggirava a quattro zampe tra le vie della città combinando brutti scherzi a tutti.
Da allora è trascorso un po' di tempo e Herbert ha imparato a reggersi sulle proprie gambe e ha perso un po' della sua irrequietezza.
Ciò non basta tuttavia e impedirgli di perdersi all'interno di un grande magazzino della città, Wilma e Wally sono cosi costretti ad attendere nell'ufficio delle persone smarrite mentre il loro affezionato figliolo è alla ricerca di una strada tra giocattoli, oggetti ed ascensori.
Il vostro compito in Herbert's Dummy Run è quello di aiutare il simpatico pargolo a districarsi tra giochi, videogiochi ed insidie per raggiungere i genitori nella stanza delle persone smarrite prima della chiusura dei grandi magazzini.

IL GIOCO

Anche se le caratteristiche di base di ogni gioco della serie dedicata a Wally sono sempre simili, con schermi da perlustrare, oggetti che vanno raccolti e di cui si deve scoprire l'uso, ostacoli da evitare senza perdere troppa energia, ogni gioco presentatovi da "Il meglio di Jackson Soft" ha sempre una particolarità originale.
In Pyjamarama, per esempio, un piccolo videogioco vi faceva guadagnare una vita, in una famiglia di Wally avevate la possibilità di comandare più di un personaggio; in Herbert's i videogiochi diventano fondamentali per la soluzione del gioco.
Come la stragrande maggioranza dei bambini, la passione principale di Herbert è quella di giocare e proprio per questo Dummy Run diventa in pratica un puzzle di giochi.
Affrontare i classici videogiochi come BREAK-OUT, TURTLES o SPACE INVADERS diventa fondamentale per riuscire a risolvere il

classico intrigo.
La grafica come sempre è stupenda, come stupenda è l'animazione e la situazione di ogni quadro. Il piccolo protagonista di questa dinamica avventura si trova all'inizio della storia alle ore 13 in piedi sopra un cubo al centro di una stanza del settore dei giocattoli. Sul muro ci sono quattro scaffali colmi di pupazzi, trenini, modellini di automobili e aeroplani, mentre sul pavimento quattro trottole fanno di tutto per ostacolargli il cammino.
Sullo schermo un orologio indica inesorabile il trascorrere del tempo ricordandovi che dovete ritrovare la stanza con i genitori entro le 17,30, ora di chiusura dei grandi magazzini.
Sulla destra, nella parte superiore dello schermo, sono indicati i due oggetti trasportati. Herbert inizia l'avventura portando un soldo di cioccolato e una racchetta da tennis.
Il gioco si svolge in tempo reale anche se numerosi oggetti e personaggi faranno di tutto per ridurvi l'energia. Avete a disosizione 3 vite ed una grossa goccia sulla sinistra raccoglie le lacrime che il grazioso pargoletto versa durante le sofferenze nel compiere le peripezie e che indicano la diminuzione dell'energia.
Simpatica è la scena di quando perdete una vita: una piccola nuvola stile Fantozzi castiga il povero Hebert.
Un'altra novità rispetto agli altri giochi è l'unità di misura con cui vi viene indicato il progredire dell'avventura. In perfetta sintonia con lo spirito infantile essa viene indicata con delle squisite caramelle che farebbero impazzire grandi e piccini.

HERBERT

SCHERMI ED OGGETTI

Come detto, il gioco è ambientato nei settori di un Grande Magazzino. Vi capiterà così di trovarvi tra vestiti e giocattoli, piante, elettrodomestici, articoli sportivi e per la casa. Altri schermi invece sono dei chiari riferimenti a giochi classici come le formine o il soldati di latta. Ogni settore è "popolato" da nemici e pericoli: un uccello che vola e sgancia strane uova, scariche elettriche, battitappeti impazziti o lombrichi.
Gli oggetti fondamentali sono dei più vari come per esempio una balena rossa o un tappo, una radio o una racchetta da tennis, una macchina fotografica oppure una fionda. Il loro uso in certi casi è evidente, come nel caso della racchetta da tennis che ovviamente deve essere usata per giocare a tennis. In altri casi invece il riferimento è più sottile.
Tenete comunque conto che alcune stanze non sono accessibili immediatamente mentre è assolutamente impossibile percorrere le altre senza l'oggetto giusto, come per esempio quella con il castello di sabbia o quella con i soldatini. Infine immancabile è il classico ascensore che vi permette di raggiungere facilmente i 4 piani del megastore.

COMANDI

Una volta caricato il gioco, la musichetta di "Baby Face" vi introduce al primo schermo.
Premendo il tasto 1 selezionate l'utilizzo della tastiera; premendo il tasto 2 selezionate l'utilizzo del joystick nella porta 2. Nel primo caso questi sono i controlli;

O = Sinistra
Barra Spaziatrice = Sparo/Salto
P = Destra
Per salire premete destra e sinistra alternativamente, mentre il gioco andrà in pausa con il tasto funzione F1 (per continuare premetene qualsiasi altro). Per annullare il gioco e tornare al menu principale è sufficiente premere RESTORE.

CONSIGLI

Siamo sicuri che quando passate davanti ad un bar con una qualsiasi consolle, da perfetti videogiochi-dipendenti non riuscite ad esimervi dal frugarvi le tasche in cerca di una monetina per una partita.
In Herbert dovete evitare di soffermarvi subito nel primo gioco che trovate come per esempio il Break-out. Magari riuscirete anche a risolverlo conquistando il guanto sospeso nel soffitto, ma sarà tutta fatica sprecata visto che quello è proprio l'ultimo oggetto che vi servirà per raggiungere la stanza dove Wilma e Wally stanno aspettando il loro figlioletto.
Non male come consiglio, vero? La tecnica migliore da usare è comunque quella di perlustrare tutto il magazzino, notare gli oggetti e i luoghi e poi pensare ad una buona strategia.
Come nostra abitudine comunque eviteremo di aiutarvi nell'avventura anche se qualche piccolo consiglio possiamo darverlo ugualmente.

HERBERT

Per esempio, evitare le trottole camminando sugli scaffali nel primo schermo, mentre il cubo dove Herbert inizia il gioco con l'oggetto giusto si può trasformare a sorpresa in una comoda catapulta.
Durante il tragitto potete trovare dolciumi, lecca lecca o ghiaccioli sparsi sul pavimento. Raccogliendogli guadagnerete in energia svuotando la goccia di lacrime.
In una stanza dove sembra impossibile raggiungere degli scaffali dovete risalire sulla fune più lunga. La tecnica da usare è simile a quella dei giochi sportivi tipo DECATHLON e cioè dovete muovere velocemente il joystick oppure premere alternativamente i tasti destra e sinistra.
Fate molto attenzione nell'uso dell'ascensore. Per decidere il piano dovete fare sorridere la faccia che lo indica, con un salto in corrispondenza del numero desiderato. Non dimenticatevi assolutamente l'ingresso perché l'ascensore rimarrà fermo a quel piano. Se infatti provate ad entrare nell'ascensore del piano sbagliato avrete la brutta sorpresa di cadere nella tromba dell'ascensore strigendo tra le mani un rudimentale paracadute. Le porte che conducono all'ascensore sono due per piano e sono facilmente riconoscibili perché senza maniglia. La maggior parte delle volte che perdete una vita, Herbert si fermerà un attimo. Fate molta attenzione ad essere pronti a muoverlo quando la nuvoletta scompare. In particolar modo durante il Break-Out potete rischiare di far battere la pallina per terra con la conseguenza di dover ricominciare da capo il videogioco.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI PROGRAMMI

Introdurre il disco nel drive, digitare:
LOAD "*" , 8 o LOAD "MENU", 8 e premere il tasto RETURN.
Al termine del caricamento apparirà la scritta READY; digitare RUN e premere RETURN.
Dal menù selezionare il programma prescelto spostando adeguatamente il cursore.
Premendo il tasto CRSR UP/DOWN (il penultimo in basso a destra), il cursore scenderà, mentre premendo il tasto CRSR RIGHT/LEFT (l'ultimo tasto in basso a destra), salirà.
Per scegliere il programma desiderato premere RETURN. Una volta caricato il programma scelto appare sullo schermo una schermata, chiamiamola "strana", niente paura bisogna solo attendere qualche secondo e si potrà giocare regolarmente.

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5 Tlx 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo - Luca Zaninello

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione - Milano

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 14.000
Numeri arretrati L. 28.000

Noi 128 & 64

In Noi 128 & 64 non solo computer ma anche scuola, giochi, cultura, musica e telecomunicazioni. In questo numero troverai il superprogramma COMPILATORE BASIC e il fantastico gioco SHOWJUMPER. Ma non è finita! Tanti articoli interessanti e i consigli che troverai nelle pagine della rubrica "il Tecnico risponde" ti permetteranno di conoscere meglio il tuo computer.

Allora cosa aspetti?

Corri in edicola.

JACKSON AVVENTURA AZIONE E DIVERTIMENTO NEI NUOVI GIOCHI PER IL TUO COMPUTER

PROGRAMMI
ARTICOLI
SUPERGAME

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IN EDICOLA SCEGLI LA QUALITÀ